



Le WWF* arrive en Europe.

Votre équipe doit visiter différentes villes européennes et battre toute les équipes concurrentes pour gagner l'expédition European Rampage*. Vous serez dès lors considéré comme suffisamment vaillant pour participer à la Legion of Doom* et son convoité championnat par équipe.

Dans cette expédition, vous devrez affronter les équipes WWF* suivantes:

Money inc.*, avec **Million Dollar Man Ted DiBiase*** et **Irwin R. Schyster***.

Les Nasty Boys*, avec **Sags*** et **Knobbs***.

Natural Disasters*, avec **Earthquake*** et **Typhoon***.

Si vous parvenez au tournoi final, vous affronterez

Legion of Doom*, avec **Animal*** et **Hawk***.

CHARGEMENT

Amiga & ST nécessitent au moins un megabyte de mémoire.

ATARI ST

CE JEU NECESSITE UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE FACE

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette No 1 dans le lecteur interne. Si vous disposez de deux lecteurs, insérez la disquette No1 dans le lecteur A et la disquette No2 dans le lecteur B. Le programme se chargera et s'exécutera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

CBM AMIGA

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette No1 dans le lecteur interne. Le programme se chargera automatiquement.

PC

Installation du jeu sur le disque dur.

Insérez la disquette No1 dans le lecteur de disquettes. Tapez la lettre référence du lecteur suivi de : (par exemple, si vous insérez la disquette No1 WWF* dans le lecteur B, taper ensuite B: suivi de <RETOUR>).

Taper INSTALL et suivez les instructions à l'écran.

Il vous sera demandé de sélectionner le lecteur/chemin d'accès sur lequel vous souhaitez que WWF* soit installé. Si vous choisissez un chemin qui n'existe pas, il en sera créé un pour vous.

Taper ENTER pour valider le lecteur/chemin d'accès proposé.

CHARGEMENT

COMMENCER LE JEU

Lorsque le jeu sera chargé, il y aura une courte présentation. Ensuite il vous sera possible de sélectionner un des trois scenarios ou alors de changer les options de contrôle.

Options de scenarios:

- 1) Compétition par équipe pour un joueur
- 2) Compétition par équipe pour deux joueurs
- 3) Tournoi d'entraînement pour deux joueurs

Lorsque vous avez choisi votre scenario vous devez sélectionner le niveau de votre équipe.

Surligner le niveau désiré et appuyer sur FIRE.

Si vous avez choisi une équipe, il vous faut choisir deux niveaux

Si vous avez choisi un tournoi d'entraînement vous vous rendrez directement sur le ring.

LA COMPETITION

Sean Mooney vous présentera vos premiers concurrents.

Tout se déroule à **Londres, Angleterre.**

Si vous réussissez à battre toutes les équipes concurrentes à chaque endroit il vous sera possible de participer au tournoi Legion of Doom*, pour la ceinture du championnat par équipe WWF*. Ce match sera tiendra au **Madison Square Garden, New York.**

Sur l'écran



**PLAYER 1
FORCE**

**COUNT-
OUT**

**PINNED
COUNT**

**COUNT-
OUT**

**PLAYER 2
FORCE**

LA COMPETITION

Les niveaux de force indiqués concernent votre joueur actuel.

Lorsque votre SuperStar demande le relai, le niveau de force indiqué concernera son partenaire. Au fur et à mesure que le niveau diminue la SuperStar aura de plus en plus de mal à se remettre des attaques et à se relever du tapis.

Lorsque SuperStar est inactive, elle reprend doucement des forces.

Votre SuperStar pourra être blessé de différentes façons. Par exemple:

Recevoir un coups

Etre mis K.O.

Percuter un pilier du ring

Manquer son adversaire et tapant dans le vide

Les compteurs n'apparaîtront en haut de l'écran que lorsque votre Superstar sera active. Le compteur Count Out démarre lorsqu'une Superstar quitte le ring. Quand le compteur atteint 10, l'équipe concernée est disqualifiée. Le compteur Pinned Count démarre dès qu'une Superstar est clouée au sol. Si le compte atteint trois, le match est fini et l'équipe ayant immobiliser la Superstar est gagnante.

NOTE: Si une équipe est éliminée parce qu'elle a quittée le ring, le match ne s'arrêtera pas tout pendant que l'équipe adverse est encore dans le ring. Il est donc encore possible que les deux équipes soient disqualifiée. Dans ce cas le match sera rejoué.

COMMENT CONTROLER VOTRE SUPERSTAR:

Votre Superstar WWF* est contrôlée par un Joystick ou par le clavier. Les contrôles par défaut sont les suivants:

JOUEUR 1			JOUEUR 2	
	Amiga/ST	Touches PC	Amiga/ST	Touches PC
VERS LE HAUT	Flèche pointant vers le haut	Q	Joystick uniquement	Flèche pointant vers le haut
VERS LE BAS	Flèche pointant vers le bas	A		Flèche pointant vers le bas
A GAUCHE	Flèche pointant vers la gauche	O		Flèche pointant vers la gauche
A DROITE	Flèche pointant vers la droite	P		Flèche pointant vers la droite
FEU	Touche shift de droite	Barre espace		Touche shift de droite.

NB: Le joueur 2 peut être contrôlé par un Joystick dans la deuxième prise. Pour le sélectionner il convient de se référer à l'écran des options qui apparaît au début du jeu.

Votre Superstar WWF* peut exécuter les mouvements suivants:

Marcher - A droite ou à gauche. Si vous changez de direction en cours de marche, votre Superstar fera un demi tour.

Courir - Double pression sur la Joystick ou la flèche directionnelle de la direction dans laquelle se déplace votre Superstar et celle-ci se mettra à courir. Elle continuera à courir jusqu'à ce que vous relâchiez le Joystick ou la

CONTROLES

flèche directionnelle. Votre adversaire sera renversé si vous le percuter.

Si votre Superstar heurte les cordes il continuera de courir et rebondira hors des cordes sur un coté du ring. Changez légèrement la direction à l'aide du Joystick ou des flèches directionnelles et votre Superstar continuera de courir dans sa nouvelle direction.

Rouler - Poussez le Joystick vers le bas - DOWN - ou appuyer sur la flèche directionnelle pendant la course et en course votre Superstar roulera au sol. Si vous heurtez un adversaire durant cette manoeuvre, vous le renverserez.

Coup de pied - Incliner le Joystick vers le haut - UP et appuyer sur FIRE, sur le Joystick ou à l'aide des flèches en l'air directionnelles, pendant que votre Superstar est en train de courir et vous lui ferez donner un coup de pied en l'air. Vous pouvez également le faire lorsque votre Superstar se tient au dessus d'un pilier d'angle. Dirigez alors votre Joystick ou votre flèche de direction vers le centre du ring.

Plongeon - Si votre Superstar est en train de courir, dirigez votre Joystick ou la flèche de direction vers le haut - en course up, pour obtenir un plongeon.

Grimper sur un pilier d'angle - Si votre Superstar se tient dans un angle du ring, dirigez votre Joystick ou votre flèche de direction vers le pilier et votre Superstar grimpera dessus.

Plonger - Vous pouvez attaquer un adversaire depuis le pilier d'angle en dirigeant votre

Joystick ou la (du sommet flèche de direction vers le haut- UP. du poste)

Sauter vers le bas - Incliner le Joystick ou la flèche directionnelle vers le bas - DOWN - et votre Superstar sautera en bas du pilier.

Hors du ring - Si vous souhaitez quitter le ring, déplacez vous en direction des cordes et poussez contre celles-ci; après un court laps de temps votre Superstar sautera au travers des cordes pour atterrir à l'extérieur du ring.

Diriger votre Joystick, ou flèche directionnelle en direction du ring et votre Superstar y rentrera de nouveau.

Si vous ne réussissez pas à faire rentrer votre Superstar avant que le compteur n'ait atteint 10, votre Superstar sera disqualifiée et le match sera attribué à son adversaire par forfait.

Les trois déplacements qui suivent sont réalisés par la touche FIRE. Cependant la distance entre votre Superstar et son adversaire dictera quel mouvements sera exécuté.

Standing Slap / claque debout longue distance

Standing kick / coups de pied debout moyenne distance

Standing Elbow / coup de coude debout proche distance

Clothesline - Pour réaliser ce mouvement de défense, appuyer sur FIRE/feu lorsque votre adversaire et en train de courir à coté de vous. Si vous vous y prenez à temps, il tombera sur le dos.

Cover-Head - Lorsqu'un adversaire vous court après, appuyer sur FIRE/feu, votre Superstar se baissera et couvrira sa tête de ses mains. Si votre adversaire vous heurte et votre Superstar est suffisamment forte, elle enverra votre adversaire en l'air, par dessus sa tête.

Dropkick - Si vous appuyer sur FIRE/feu alors que votre adversaire vous court après et qu'il n'est pas assez proche de vous pour que votre Superstar ne fasse un Cover-Head, elle pourra essayer le coup Drop-Kick. Si ce coup n'atteint pas son but ou que le Cover-Head ne marche pas, votre Superstar risque d'être blessée.

Stomp - Appuyer sur FIRE/feu lorsque votre adversaire est allongé par terre en face de vous et votre Superstar sautera sur lui.

Elbowdrop - Appuyer sur FIRE/feu lorsque votre adversaire est allongé par terre derrière vous et votre Superstar lui tombera dessus et lui infligera un coup de coude.

Pin - Ce mouvement ne peut être réalisé que si votre adversaire est allongé par terre. Appuyer sur FIRE/feu alors que votre Superstar se tient près du milieu du corps de votre adversaire. Si votre adversaire essaie de vous clouer au sol, appuyer rapidement sur FIRE/feu vous aidera à vous dégager de votre adversaire. Cependant, si vous êtes cloué au sol et que le compteur atteigne trois, le match est alors terminé et l'équipe de la Superstar ayant réussi ce tour de force est déclarée vainqueur.

Pick-Up - Si votre Superstar est assez forte, elle peut choisir de relever un adversaire plié en deux au sol. Appuyer sur FIRE/feu lorsque

vous vous trouvez près de lui.

Si votre Superstar a été relevée par un adversaire, diriger rapidement votre Joystick ou flèche directionnelle de gauche à droite et votre Superstar parviendra peut être à se dégager.

Throw - Si votre Superstar tient un adversaire au dessus de sa tête, il peut le lancer par terre en appuyant sur LEFT/gauche, RIGHT/droite ou UP/haut sur le Joystick ou en utilisant les flèches directionnelles.

Knee Slam - Tirer/pousser vers le bas sur le Joystick ou flèches de direction, alors que votre Superstar tient un adversaire au dessus de sa tête et elle lui donera un coup de genou.

Standing - Si votre Superstar est étendue sur le sol, appuyez sur FIRE/feu et elle se lèvera.

Rolling - Si votre Superstar est étendue sur le sol, appuyer sur UP/haut ou DOWN/bas sur le Joystick ou flèche directionnelle et elle roulera dans l'une ou l'autre des directions que vous avez choisies.

NB: Si votre Superstar est blessée, il se peut qu'elle ne réponde à aucun des mouvements ordonnés avant qu'elle n'ait repris suffisamment de force.

Armlock - Lorsque votre Superstar se trouve à proximité d'un adversaire, ils pourront essayer de se bloquer les bras l'un de l'autre. Vous devez réagir rapidement pour garder l'avantage. Appuyez sur FIRE/feu rapidement pour augmenter votre force. Si vous êtes

CONTROLES

suffisamment fort pour gagner ce combat, votre adversaire sera contraint à l'un des deux mouvements suivants:

Headlock - Votre Superstar tient la tête de son adversaire coincée dans son bras. Si elle réussit à accumuler suffisamment de force, elle enverra son adversaire au tapis.

Sinon, son adversaire réussira à soulever votre Superstar au dessus de sa tête.

Arm Twist - Vous tenez coincé le bras de votre adversaire. Accumuler rapidement de la force et vous pourrez contraindre votre adversaire à se mettre à genoux.

Si vous échouez, votre adversaire parviendra à se libérer et se dégagera en vous portant un coup de pied.

S'il n'y a pas de réel vainqueur dans ce combat, la Superstar la plus forte finira par claquer la tête de son adversaire sur son genou.

Tag - Placez vous à coté de votre partenaire et appuyer sur FIRE/feu, puis toucher sa main et échanger vos places (relai).

Si vous faites une partie à un joueur, vous contrôlerez maintenant votre adversaire.

Si vous faites une partie à deux joueurs, c'est au joueur 2 de prendre les rennes.

NB: le niveau de force indiqué au bas de l'écran indiquera quelle Superstar est active.

CONSEILS ET ASTUCES

Essayez d'obliger votre adversaire à sortir du ring. Les prises vers le sol font plus mal que les prises à l'intérieur du ring.

Faites de votre mieux pour empêcher vos adversaires de se relayer. Essayer de forcer votre adversaire à rester dans votre moitié de ring.

Garder un oeil sur votre niveau de force. Si votre niveau est faible, essayer de vous faire relayer par votre partenaire pour permettre à votre Superstar de s'arrêter et de reprendre des forces.

CONSEILS ET ASTUCES

WWF® EUROPEAN RAMPAGE® TOUR
CE LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET PRODUIT AVEC SOIN SELON
DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE
QUALITEVEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS
POUR LE CHARGEMENT ET LES SUIVRE SOIGNEUSEMENT.

Ce jeu a subi un test et un contrôle anti-virus. Ne pas utiliser de programme utilitaire sur l'ensemble des produits Ocean car ceci pourrait entraîner l'endommagement des données et rendre la disquette inutilisable.

MARQUES

* Marque déposée : TitanSports, Inc. ©1992 Tous Droits Réservés

** Hulk Hogan, Hulkamania et Hulkster sont des marques déposées appartenant à Marvel Entertainment Group, Inc., exploitées sous licence exclusive par TitanSports, Inc. Tous les autres noms de personnages/équipes, ressemblances, titres, logos, sont des marques déposées de TitanSports, Inc. ©1992 Tous Droits Réservés.

Programmation, Graphiques, Musique et Design effectués par Arc Developments pour Ocean Software Ltd.
Produit et commercialisé par Ocean Software Ltd.